

DAFTAR ISI

PENYATAAN DAN PERSETUJUAN UNGGAH TUGAS AKHIR	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR.....	iii
PERSETUJUAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR.....	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Perumusan Masalah	2
1.3. Kesenjangan dan Keterbaharuan	2
1.4. Pembatasan Masalah.....	3
1.5. Tujuan dan Manfaat.....	4
1.5.1. Tujuan.....	4
1.5.2. Manfaat.....	4
1.6. Metodologi Penelitian.....	4
1.7. Sistematika Penulisan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1. Kajian Umum Mengenai <i>Game Online</i>	7
2.1.1. Definisi	7
2.1.2 Sejarah singkat Perkembangan <i>Game Online</i> di Indonesia.....	8
2.1.3 Jenis – Jenis <i>Game Online</i>	9
2.2 <i>Game Mobile Legends: Bang-Bang</i>	12
2.3 Kajian Umum Kecanduan <i>Game Online</i>	14
2.3.1 Definisi Kecanduan <i>Game Online</i>	14
2.3.2 Aspek-Aspek Kecanduan pada <i>Game Online</i>	14
2.3.3 Faktor-Faktor Pengaruh Kecanduan pada <i>Game Online</i>	15
2.3.4 <i>Embeddedness, Self-Efficacy, dan Perceived Enjoyment</i>	15
2.4 Kajian Umum Mengenai Remaja	17
2.5 Pengembangan Hipotesis	18
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	20
3.1 Kerangka Penelitian.....	20

3.2. Perumusan Hipotesis.....	20
3.3. Instrumen Penelitian	22
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.5. Rencana Analisa Data	28
BAB IV ANALISIS DATA DAN HASIL	29
4.1. Statistik Demografis	29
4.2. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian	32
4.3. PLS SEM <i>Confirmatory Factor Analysis</i> (CFA)	38
4.4. PLS SEM <i>Discriminant Validity</i>	41
4.5. <i>Common Method Bias</i>	44
4.6. PLS SEM <i>Path Analysis</i> – Pengujian Hipotesis.....	46
4.7. Evaluasi dan Keباikan Model PLS SEM	50
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	54
5.1. Diskusi	54
5.1.1 Hipotesis 1: <i>Embeddedness</i> menjadi faktor penyebab dari kecanduan bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> : Bang - Bang	54
5.1.2 Hipotesis 2 : <i>Self-efficacy</i> menjadi faktor penyebab dari kecanduan bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> : Bang - Bang	55
5.1.3 Hipotesis 3 : <i>Perceived enjoyment</i> menjadi faktor penyebab dari kecanduan bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> : Bang - Bang	55
5.1.4 Hipotesis 4 : Kecanduan <i>Mobile Legends</i> : Bang - Bang dapat menyebabkan permasalahan pada Gangguan Kesehatan Mental	56
5.2. Implikasi Teori	57
5.3. Implikasi Praktik.....	57
5.4. Limitasi dan Saran Penelitian Berikutnya.....	58
5.5. Kesimpulan.....	59
DAFTAR PUSTAKA.....	60

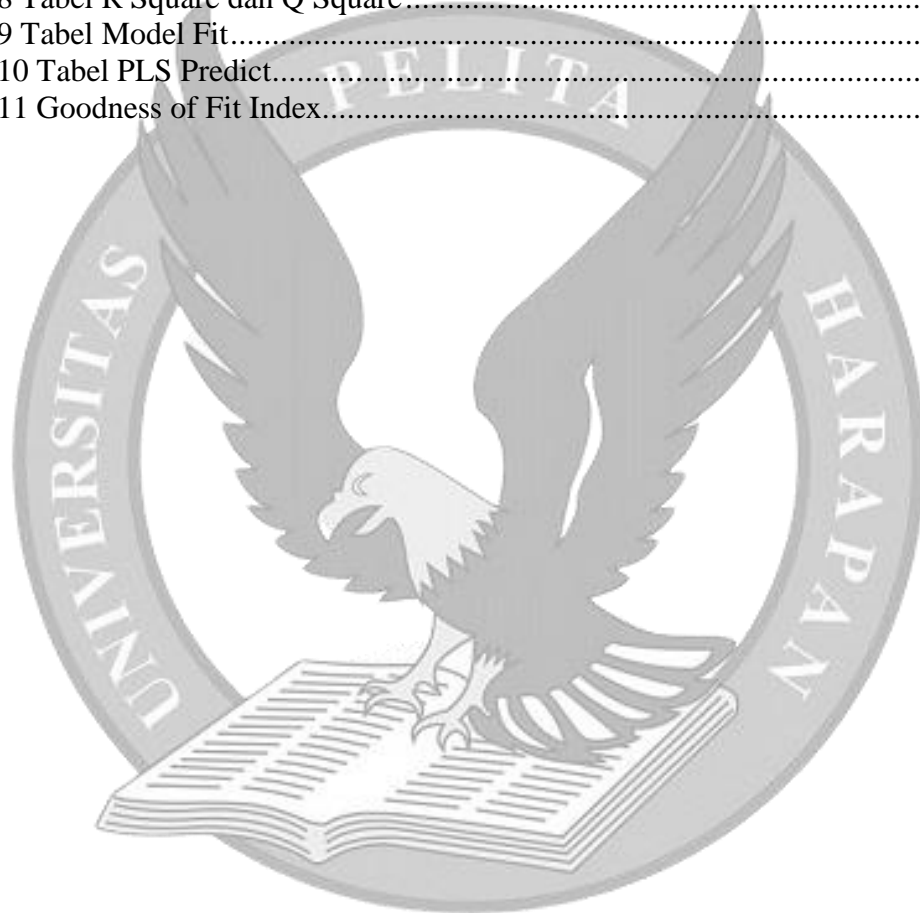
DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Research framework	20
-------------------------------------	----



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hipotesis	20
Tabel 3.2 Instrumen Penelitian.....	22
Tabel 3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	28
Tabel 4.1 Tabel Statistik Demografis	29
Tabel 4.2 Statistik Deskriptif Variabel Penelitian	32
Tabel 4.3 PLS SEM Confirmatory Factor Analysis (CFA)	38
Tabel 4.4 Heterotrait-monotrait ratio (HTMT) - Matrix.....	41
Tabel 4.5 Fornell-Larker Criterion	42
Tabel 4.6 Common Method Bias.....	44
Tabel 4.7 PLS SEM Path Analysis – Pengujian Hipotesis	46
Tabel 4.8 Tabel R Square dan Q Square	50
Tabel 4.9 Tabel Model Fit.....	50
Tabel 4.10 Tabel PLS Predict.....	51
Tabel 4.11 Goodness of Fit Index.....	52



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Hasil Output Smart PLS	64
Lampiran B Bukti Penyebaran Form	65
Lampiran C Pertanyaan dan Jawaban Kuesioner	66
Lampiran D Jurnal Terdahulu	87
Lampiran E Form Laporan Bimbingan Pak Andree	89
Lampiran F Form Laporan Bimbingan Pak Hery	90

